



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Instrukcja obsługi platformy „Krok w Przedsiębiorczość” Nauczyciel

Wersja: 4_23/07/2012



Spis treści

1. Logowanie do platformy	3
2. Struktura narzędzi platformy.....	3
3. Ogólne zasady działania platformy	5
3.1. Typy użytkowników	5
3.2. Typy zadań	5
4. Zarządzanie informacją o klasach, uczniach	6
i konfigurowanie gry	6
4.1 Wstęp	6
4.2 Grupy/firmy	6
4.3 Uczniowie	7
4.4 Uruchomienie gry	8
5. Obsługa gry	10
5.1 Przegląd informacji o firmie.....	10
5.2 Przegląd treści zadań	11
5.3 Ocena zadania.....	13
5.4 Zmiana parametrów czasowych zadania	14
6. Testy.....	15
6.1 Utworzenie testu	16
6.2 Dodanie pytania	16
6.3 Podpięcie testu do zadania	19
6.4 Podgląd wyników testów	20
7. Funkcje dodatkowe	21



1. Logowanie do platformy

Pracę z platformą „Krok w Przedsiębiorczość” należy rozpocząć od zalogowania się na platformę, poprzez wpisanie do odpowiednich pól otrzymanego wcześniej loginu i hasła.

The screenshot shows the login interface for the 'Krok w Przedsiębiorczość' platform. At the top left is the project logo. Below it are two input fields: 'Login:' and 'Hasło:'. A 'Zaloguj się' button is positioned below the password field. Underneath the fields is a small link: 'Krok w przedsiębiorczość 1.14 - 09-09-2011 | Zgłoś błąd'. The footer contains logos for 'KAPITAŁ LUDZKI', 'UNIA EUROPEJSKA', 'Projekt "Krok w przedsiębiorczość", biuro projektu: Al. Jerozolimskie 146d, 02-305 Warszawa', and logos for 'UNIWERSYTET PEDAGOGICZNY' and 'nowa era'.

2. Struktura narzędzi platformy

The screenshot displays the main navigation menu of the platform. At the top right, there is a notification box with the date '2011-09-28' and the text 'Zadanie 1.1 Poznanie swoich kompetencji na tle zespołu zostało zgłoszone do.. więcej >'. Below the notification is a horizontal menu with several items, each with a red circled number: 'Lista firm' (1), 'Wiadomości' (2), 'Giełda zleceń' (3), 'Giełda towarów' (4), 'Dobre praktyki' (5), and 'Testy' (6). To the right of these items are three icons: a gear (7), an envelope (8), and a refresh symbol (9).

Po zalogowaniu się do platformy użytkownik ujrzy powyższy widok – ekran składający się z następujących elementów:



Narzędzia w menu głównym:

- 1) *Lista firm* – lista grup/firm z klas, do których jest przypisany użytkownik,
- 2) *Wiadomości* – lista wiadomości gospodarczych publikowanych w grze,
- 3) *Giełda zleceń* – lista zleceń dostępnych dla grup/firm,
- 4) *Giełda towarów* – lista towarów dostępnych dla grup/firm,
- 5) *Dobre praktyki* – lista dokumentów/dobrych praktyk zdefiniowanych dla klas, do których jest przypisany użytkownik,
- 6) *Testy* – lista testów z możliwością ich edycji, które można definiować i dołączać do zadań grupy/ firmy;

Narzędzia w nagłówku:

- 7) *Zmiana hasła* – panel zmiany hasła dostępu do platformy,
- 8) *Wiadomości* – system poczty wewnętrznej służący do komunikowania się pomiędzy uczestnikami gry,

Widok wiadomości w systemie. Wykazuje listę wiadomości z kolumnami: Temat, Odebrana, Nadawca. Obecnie brak wiadomości.

- 9) *Wyloguj* – przycisk służący do wylogowania się z platformy,
- 10) *Komunikaty* – panel komunikatów gry informujący o ostatnich wydarzeniach.

Widok komunikatów gry. Wykazuje komunikaty z datami (2011-09-28, 2011-09-27) i treścią: "Zadanie 1.1 Poznanawanie swoich kompetencji na tle zespołu zostało zgłoszone do oceny."



3. Ogólne zasady działania platformy

3.1. Typy użytkowników

Po rozpoczęciu gry członkowie grupy/firmy wybierają spośród siebie lidera, czyli osobę, która ma uprawnienia szersze od pozostałych uczestników.

Do zadań lidera grupy/firmy należy:

- przydzielanie osób do wykonywania zadań,
- wyznaczanie liderów dla poszczególnych zadań,
- zgłaszanie nauczycielowi zakończonych zadań do oceny,
- kupowanie i sprzedawanie towarów,
- przyjmowanie zleceń.

Dodatkowo każde zadanie posiada swojego lidera, którego wyznacza właściwy lider grupy/firmy. Do jego obowiązków należy:

- 11)** koordynacja pracy nad zadaniem,
- 12)** zgłaszanie zadania do oceny,
- 13)** pilnowanie terminów realizacji zadań.

Pozostałe osoby przypisane do zadania realizują je zgodnie ze wskazówkami i z podziałem prac wprowadzonym przez lidera grupy/firmy lub lidera zadania.

3.2. Typy zadań

Podczas gry uczestnicy zetkną się z trzema typami zadań, za których wykonanie można zdobyć punkty. Są to:

- **zadania zwykłe** – polegają na dokładnym wykonaniu polecenia, czyli na rozwiązaniu ćwiczeń, załączeniu wymaganych dokumentów lub zamieszczeniu wyników swojej pracy w postaci pliku;
- **zadania transakcyjne** – powiązane z giełdą zleceń; zazwyczaj nie posiadają żadnych dodatkowych poleceń, oprócz wskazówek dotyczących sposobu i zasad realizacji zlecenia;



- **zadania decyzyjne** – polegają na podejmowaniu decyzji związanych z funkcjonowaniem firmy. Spośród kilku dostępnych opcji członkowie grupy/firmy wybierają jedną, którą oceniają jako najbardziej korzystną dla działania grupy/firmy. Każda decyzja wiąże się z konsekwencjami, czasami są one natychmiastowe, a czasami ujawniają się dopiero po jakimś czasie.

4. Zarządzanie informacją o klasach, uczniach i konfigurowanie gry

4.1 Wstęp

Nauczyciel wprowadza w platformie informacje o klasach i uczniach, a następnie uruchamia grę. Wszystkie te funkcje są dostępne w domyślnej zakładce *Lista firm*, otwieranej po zalogowaniu się przez użytkownika do platformy.

4.2 Grupy/firmy

Szkoła	Klasa	Grupa	Branża	Uczeń	Lider	Start gry	Koniec gry	Aktywna gra
XXIII Liceum Ogólnokształcące	I A							
			Kawiarnia CoffeCup	kawiarnia z możliwością świadczenia usług cateringowych				

W zakładce *Lista firm* możliwe jest wykonanie następujących czynności:

- Dodawanie grupy/firmy – aby dodać grupę/firmę, należy kliknąć przycisk



Dodaj firmę (1), znajdujący się pod menu głównym platformy. W wyniku tej czynności pojawi się formularz tworzenia nowej grupy/firmy, w którym można zdefiniować nazwę firmy, branżę, w której działa oraz przypisać ją do klasy, w ramach której będzie funkcjonować.

- Edycja grupy/firmy – aby edytować utworzoną wcześniej grupę/firmę, należy kliknąć przycisk **Edytuj (2)** znajdujący się po prawej stronie na liście grup/firm na wysokości wybranej grupy/firmy. W wyniku tej czynności pojawi się identyczny formularz jak w przypadku tworzenia nowej grupy/firmy z wprowadzonymi danymi edytowanej grupy/firmy. Podczas edycji możliwa jest zmiana nazwy, branży oraz klasy grupy/firmy.



UWAGA. Zmiana branży grupy/firmy po zaimportowaniu dla niej zadań nie wpłynie na zadania grupy/firmy (część zadań różni się w zależności od branży).

4.3 Uczniowie

Lista firm Wiadomości Giełda zleceń Giełda towarów Dobre praktyki Testy

+ Dodaj firmę + Stwórz profil ucznia

Login:

Hasło:

Powtórz hasło:

Imię:

Nazwisko:

E-mail:

Grupa:

Zapisz

Szkoła	Klasa	Grupa	Branża	Uczeń	Lider	Start gry	Koniec gry	Aktywna gra
XXIII Liceum Ogólnokształcące								
	I A							Edytuj
		Kawiarnia CoffeCup	kawiarnia z możliwością świadczenia usług cateringowych					Edytuj Aktywacja i import zadań
				Marczyński Jakub	<input type="checkbox"/>			Edytuj ②



Na powyższym ekranie możliwe jest wykonanie następujących czynności:

- Utworzenie profilu ucznia – aby utworzyć nowy profil ucznia, należy kliknąć przycisk *Stwórz profil ucznia* **(1)** znajdujący się pod menu głównym platformy. W wyniku tej czynności pojawi się formularz tworzenia nowego profilu ucznia, w którym można zdefiniować login nowego ucznia, jego imię, nazwisko, hasło dostępu do platformy, adres poczty e-mail oraz przypisać ucznia do grupy/firmy, której będzie częścią.
- Edycja profilu ucznia – aby edytować utworzony wcześniej profil ucznia, należy kliknąć przycisk *Edytuj* **(2)** znajdujący się po prawej stronie imienia i nazwiska wybranego ucznia. W wyniku tej czynności pojawi się identyczny formularz jak w przypadku tworzenia nowego profilu z wprowadzonymi danymi edytowanego ucznia. Podczas edycji możliwa jest zmiana loginu, imienia, nazwiska, adresu e-mail oraz przypisania do grupy/firmy.



UWAGA. Zmiana hasła dostępu ucznia do platformy nie jest możliwa podczas edycji jego profilu. Operacji zmiany hasła może dokonać jedynie uczeń po uprzednim zalogowaniu się do systemu.

4.4 Uruchomienie gry

Lista firm						Wiadomości	Giełda zleceń	Giełda towarów	Dobre praktyki	Testy
+ Dodaj firmę						+ Stwórz profil ucznia				
Szkoła	Klasa	Grupa	Branża	Uczeń	Lider	Start gry	Koniec gry	Aktywna gra		
XXIII Liceum Ogólnokształcące										
		I A							1	Edytuj
			Kawiarnia CoffeCup	kawiarnia z możliwością świadczenia usług cateringowych					2	Edytuj Aktywacja i import zadań
				Marczyński Jakub	<input type="checkbox"/>					Edytuj

W zakładce *Lista firm* możliwe jest także wykonanie następujących czynności:

- Określenie czasu gry dla klasy – aby określić przedział czasowy trwania gry dla wybranej klasy, należy kliknąć przycisk *Edytuj (1)* znajdujący się po prawej stronie na liście grup na wysokości wybranej klasy, w wyniku czego pojawi się okienko z możliwością określenia ram czasowych gry dla klasy.

Edycja klasy

Data rozpoczęcia 2011-09-01

Data zakończenia 2012-06-05

Zapisz

- Aktywacja i import zadań – aktywacji i importu zadań dla grupy można dokonać tylko wtedy, gdy dla klasy zostały wcześniej określone daty rozpoczęcia i zakończenia gry za pomocą przycisku *Aktywacja i import zadań (2)*. W przeciwnym wypadku przycisk pozostaje nieaktywny. Po kliknięciu w przycisk *Aktywacja i import zadań* wyświetlone zostanie okienko z listą zadań, które zostaną zaimportowane dla grupy/firmy. Aby rozpocząć import, należy kliknąć przycisk *Importuj (3)* znajdujący się nad listą zadań.

zamknij

+ Importuj 3

Etap	Zadanie	Zaimportowane
0	Rejestracja uczestników	-
1	1.1 Poznanie swoich kompetencji na tle zespołu	-
	1.2 Komunikowanie się w zespole	-
	1.3 Współpraca w zespole	-
2	2.1 Zaczynaj z wizją końca! - planowanie własnego biznesu	-
	2.2 Dobry pomysł połową sukcesu - wybieramy branżę naszego biznesu	-
	2.3 „A tam gdzie to kretowisko- będzie stał mój bank!” - wybieramy lokalizację firmy	-
	2.4 Mówiły jaskółki, że nie dobre są spółki - a może nie miały racji?	-
	2.5 Papierkowa robota, czyli procedura zakładania firmy	-

- Po poprawnym zaimportowaniu zadań i zamknięciu okienka importu na



liście grup/firm przy grupie/firmie, dla której dokonano importu, w kolumnie *Aktywna gra* pojawi się zielona kropka informująca, że dla danej grupy/firmy import zadań został wykonany i gra jest aktywna.



UWAGA. Przed wykonaniem importu zadań należy upewnić się, czy czas gry dla klasy jest odpowiedni. Zmiana czasu gry dla klasy po imporcie zadań dla grupy/firmy nie zmienia rozkładu czasowego zadań dla danej grupy/firmy.



UWAGA. W momencie zaimportowania zadań dla grupy/firmy gra dla danej grupy/firmy staje się aktywna.

5. Obsługa gry

5.1 Przegląd informacji o firmie

Po kliknięciu nazwy grupy/firmy na liście użytkownik zostanie przeniesiony na stronę wybranej grupy/firmy.



Strona grupy/firmy składa się z menu firmy (**1-7**) oraz z siatki zadań (wykresu Gantta) (**8**), na której jest przedstawione rozłożenie zadań grupy/firmy w czasie. Pod wykresem Gantta znajduje się tekstowa lista zadań dla danej grupy/firmy.

Narzędzia w menu grupy/firmy:

- 1) *Zadania* – widok domyślny, przedstawiający wykres Gantta z naniesionymi zadaniami grupy/firmy,
- 2) *Finanse* – zakładka wyświetlająca zestawienie wszystkich operacji finansowych grupy/firmy, aktualny stan konta grupy/firmy oraz wirtualną datę (czas wirtualny liczony jest od rozpoczęcia do zakończenia etapu 9 – zawsze jest to okres jednego roku),
- 3) *Magazyn* – zakładka wyświetlająca listę towarów posiadanych przez firmę,
- 4) *Osoby* – zakładka zawierająca informacje o członkach grupy,
- 5) *Kalendarz* – zakładka zawierająca spis wydarzeń zdefiniowanych przez członków grupy/firmy,
- 6) *Forum* – zakładka zawierająca forum dyskusyjne grupy/firmy,
- 7) *Opis firmy* – zakładka zawierająca podstawowe dane grupy/firmy, takie jak nazwa, logo, link do filmiku dotyczącego grupy zamieszczonego w serwisie youtube, link do strony www grupy/firmy, krótki jej opis oraz branżę, w jakiej zarejestrowana została grupa/firma.

5.2 Przegląd treści zadań

Aby przeglądać treści poszczególnych zadań, należy kliknąć belkę *Zadania*, znajdującą się na wykresie Gantta, lub nazwę zadania, umieszczoną na liście zadań grupy/firmy pod wykresem. Wtedy to użytkownik zostanie przekierowany na stronę pojedynczego zadania grupy/firmy.



6.2 Źródła zasilania finansowego inwestycji

2012-02-17 - 2012-02-27 Zapisz

1

2

3

4

Zadanie

Osoby (0)

Dokumenty (0)

Wiki

Opis zadania 5

Zadanie polega na wyborze i uzasadnieniu wyboru jednej z proponowanych form sfinansowania inwestycji wybranej w zadaniu 6.1.

Kryteria oceniania dla nauczyciela:

Za to zadanie przewidzianych jest 40 punktów. Będą one przydzielane za:

- uzasadnienie wyboru sposobu finansowania inwestycji – maksymalnie 10 pkt. Należy wziąć pod uwagę przede wszystkim jak najmniejszy koszt pozyskania pieniędzy na inwestycje – 5 pkt. Warto też wziąć pod uwagę inne czynniki, np. czas otrzymania funduszy czy konieczny nakład pracy – 5 pkt.
- Dokonanie obliczeń (jaka kwota jest potrzebna; ile wyniesie firmę koszt pozyskania tego dofinansowania) – maksymalnie 30 pkt. Za każde poprawnie wykonane obliczenia 5 pkt. Wykonanie zadania po terminie skutkuje punktami karnymi – 1 pkt za każdy dzień opóźnienia.

Opis zadania dla ucznia: 6

Zapoznaj się z zadaniem "Inwestycje - finansowanie inwestycji" a następnie wykonaj ćwiczenie zgodnie z zawartymi w nim instrukcjami.

Za to zadanie przewidzianych jest 40 punktów. Będą one przydzielane za:

- uzasadnienie wyboru sposobu finansowania inwestycji – maksymalnie 10 pkt,
 - dokonanie obliczeń (jaka kwota jest potrzebna; ile wyniesie firmę koszt pozyskania tego dofinansowania) – maksymalnie 30 pkt.
- Wykonanie zadania po terminie skutkuje punktami karnymi – 1 pkt za każdy dzień opóźnienia.

Materiały do zadania

7



Inwestycje - finansowanie inwestycji

Materiały dla nauczyciela

8



6.A Karta opisu projektu - inwestycje



Scenariusz zajęć edukacyjnych (lekcji) nr 33



Zajęcia nr 33 - Załącznik 1



Zajęcia nr 33 - Załącznik 2



Zajęcia nr 33 - Załącznik 3



Zajęcia nr 33 - Załącznik 4

Postęp zadania

9

0%

Ćwiczenia, testy i materiały dodatkowe

10



Tabela



Test



Prezentacja - Ocena ryzyka inwestycji - metoda wartości aktualnej

+ Dodaj test

Forum

11

Przejdź do wątku zadania na forum

W zakładce *Zadanie* użytkownik znajdzie następujące elementy:

- 1) zakładka *Zadanie* – zakładka otwierana domyślnie po wejściu do zadania, zawiera podstawowe parametry zadania,
- 2) zakładka *Osoby* – zawiera listę osób przypisanych do zadania z



określeniem ich udziału procentowego oraz informację, która z tych osób jest liderem danego zadania,

- 3) zakładka *Dokumenty* – zawiera listę dokumentów i adresów www dołączonych do zadania przez jego uczestników,
- 4) zakładka *Wiki* – zawiera wirtualny dokument, który może być przeglądany oraz edytowany przez każdego członka zespołu (niejednocześnie),
- 5) *Opis zadania* – opis zadania widziany tylko przez nauczyciela,
- 6) *Opis zadania dla ucznia* – opis zadania widziany przez ucznia,
- 7) *Materiały do zadania* – panel z dołączonymi do zadania przez twórców platform materiałami w postaci różnych dokumentów i adresów stron www, które mogą być pomocne w zrozumieniu i wykonaniu zadania przez uczniów,
- 8) *Materiały dla nauczyciela* – panel z dołączonymi do zadania przez twórców platform materiałami w postaci różnych dokumentów i adresów stron www do realizacji zadań dla nauczyciela,
- 9) *Postęp zadania* – panel postępu zadania, który jest określany przez osoby realizujące dane zadania lub przez lidera grupy,
- 10) *Ćwiczenia, testy i materiały dodatkowe* – panel z dołączonymi przez twórców platform dodatkowymi ćwiczeniami dla uczniów do wykonania podczas trwania zadania (w panelu tym pojawiać się będą także testy utworzone i dołączone do zadania przez nauczyciela) oraz z dodatkowymi materiałami do lekcji,
- 11) *Forum* – panel z przyciskiem *Przejdź do wątku zadania na forum*, przenoszącym na forum dyskusyjne grupy/firmy do wątku powiązanego z zadaniem.

5.3 Ocena zadania

Gdy zadanie zostanie zgłoszone do oceny przez jego realizatorów lub lidera grupy/firmy, w panelu komunikatów nauczyciela prowadzącego daną grupę/firmę pojawi się nowy komunikat informujący o tej zmianie. Po wejściu do zadania nad jego opisem wyświetlony zostanie panel oceny zadania wraz z możliwością przydzielenia punktów za zadanie, jego zakończenia lub odrzucenia.



1.3 Współpraca w zespole

2011-10-01 - 2011-10-06 Zapisz

Zadanie Osoby (0) Dokumenty (0) Wiki

Panel Nauczyciela		
1 Ocena: <input type="text" value="0"/> maks 50 p.	Komentarz: 4	5
Punkty za opóźnienie: <input type="text" value="5"/> 2	<input type="text"/>	Zakończ zadanie
Suma: -5 punktów 3	Zapisz komentarz	Odrzuć zadanie
Zapisz		6

W zakładce *Zadanie* użytkownik znajdzie także następujące elementy:

- (1) *Ocena* – miejsce na wpisanie liczby punktów uzyskanych przez grupę/firmę za realizację danego zadania,
- (2) *Punkty za opóźnienie* – punkty wyliczane automatycznie przez system w przypadku przekroczenia przez uczniów terminu realizacji zadania (w uzasadnionych merytorycznie przypadkach nauczyciela ma prawo jest zmienić),
- (3) *Suma* – automatycznie wyliczana przez system liczba punktów, jaką zdobędzie grupa/firma po zakończeniu zadania,
- (4) *Komentarz* – komentarz od nauczyciela do zadania (uwagi do realizacji, powód odrzucenia lub pochwała starannego wykonania zadania), który zostanie wyświetlony uczniom nad opisem zadania,
- (5) *Zakończ zadanie* – przycisk zakończenia zadania (zaakceptowania jego wykonania),
- (6) *Odrzuć zadanie* – przycisk odrzucenia zadania, którego wciśnięcie spowoduje cofnięcie zadania do realizacji.

5.4 Zmiana parametrów czasowych zadania

Po wejściu w zadanie danej grupy/firmy istnieje możliwość zmiany daty początku (1) i końca (2) realizacji zadania. Dodatkowo nauczyciel może zamrozić zadanie (3). Zamrożenie zadania skutkuje tym, że nie pojawi się ono na liście zadań uczniów.



Zablokuj zadanie ③

1.1 Poznawanie swoich kompetencji na tle zespołu

① 2011-09-28 - 2011-10-01 ② Zapisz

Zadanie Osoby (0) Dokumenty (0) Wiki



UWAGA. Zmiany czasu realizacji zadania można dokonać tylko wtedy, gdy etap, w którym znajduje się zadanie, jeszcze się nie rozpoczął.



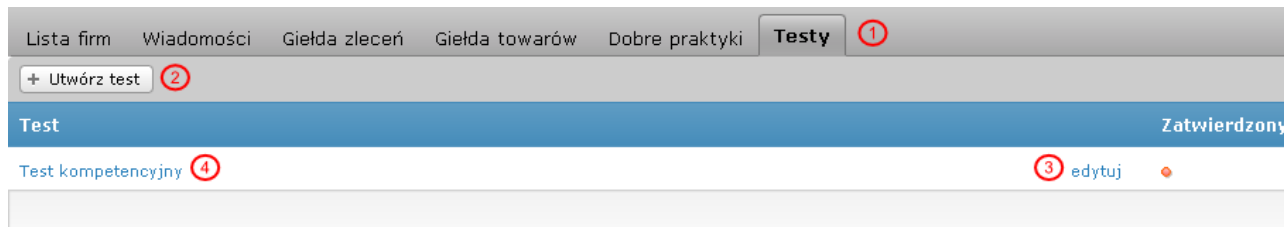
UWAGA. Przed zmianą czasu realizacji zadania trzeba się upewnić, że taka zmiana jest konieczna, ponieważ zmiana dat realizacji zadania może spowodować rozszynchronowanie się publikacji wiadomości gospodarczych, zmian cen na giełdzie towarów powiązanych z edytowanym zadaniem.

6. Testy

Platforma daje nauczycielom możliwość definiowania swoich własnych testów dla uczniów i przydzielania ich do poszczególnych zadań.

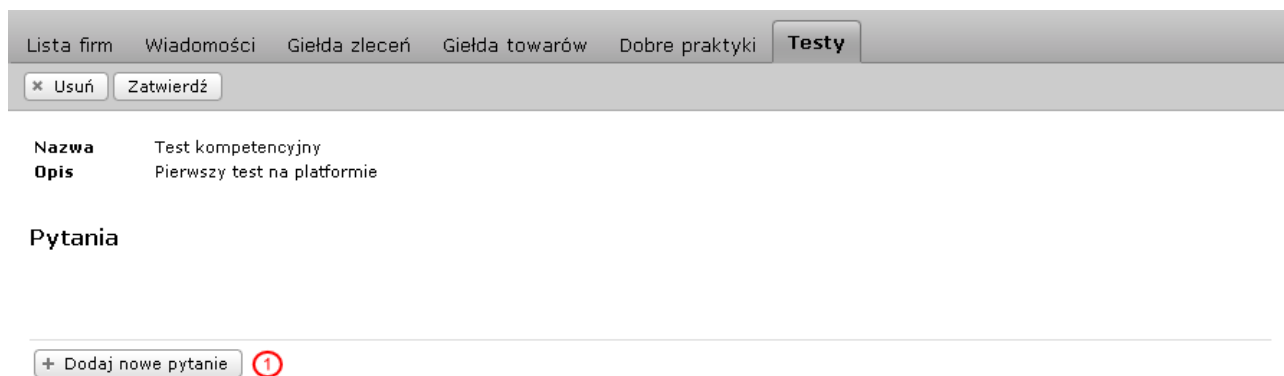


6.1 Utworzenie testu



Aby utworzyć nowy test należy przejść do zakładki 'Testy' **(1)** znajdującej się w głównym menu aplikacji, a następnie nad listą testów kliknąć przycisk 'Utwórz test' **(2)**. Po jego kliknięciu otworzy się okienko z polami, w które należy wpisać nazwę oraz opis testu. Po zapisaniu testu pojawi się on na liście testów **(4)**. Nazwę i opis testu można edytować po jego utworzeniu, a robi się to za pomocą linku 'edytuj' **(3)** znajdującego się po prawej stronie od nazwy testu. Aby przejść do testu klikamy w jego nazwę **(4)**.

6.2 Dodanie pytania



Aby dodać pytanie do testu należy będąc na stronie wybranego testu kliknąć w przycisk 'Dodaj nowe pytanie' **(1)**, co spowoduje wyświetlenie okienka tworzenia nowego pytania.



Nowe pytanie

- Typ pytania:**
- pytanie jednokrotnego wyboru
 - pytanie wielokrotnego wyboru
 - pytanie otwarte

Pytanie:

Opis pytania:

Zapisz

Podczas tworzenia nowego pytania do testu należy wybrać jego typ (pytanie jednokrotnego wyboru, pytanie wielokrotnego wyboru, pytanie otwarte) oraz określić jego treść i opis. Po zapisaniu formularza tworzenia nowego pytania zostanie ono wyświetlone na liście pytań testu.

Nazwa Test kompetencyjny
Opis Pierwszy test na platformie

Pytania

1. Zaznacz elementy będące wizerunkiem firmy **edytuj usuń** ①

Typ: pytanie wielokrotnego wyboru

Opis: Wybierz elementy, które Twoim zdaniem wpływają na wizerunek firmy

- Logo firmy **edytuj usuń**
- ② Wygląd pracowników **edytuj usuń**
- Cena towaru/usługi **edytuj usuń**
- ③ **dodaj opcję**

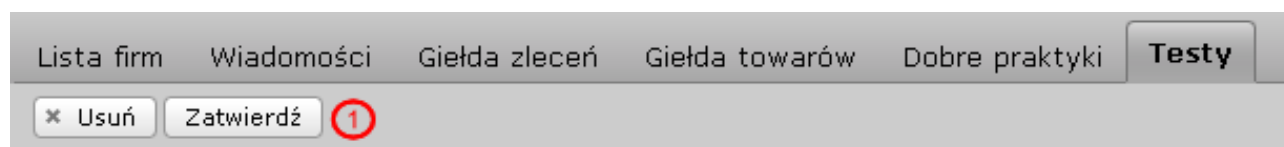
+ Dodaj nowe pytanie



Obok pytania znajdują się dwa linki **(1)** służące do edycji parametrów pytania oraz jego usunięcia z testu.

Po utworzeniu pytania należy dodać możliwe odpowiedzi. Aby dodać odpowiedź na pytanie należy kliknąć w link 'dodaj opcję' **(3)**, który wyświetli okienko z polem do wpisania odpowiedzi. Po jej dodaniu pojawi się ona na liście odpowiedzi pod pytaniem **(2)**. Po prawej stronie od odpowiedzi znajdują się linki do edycji oraz usunięcia odpowiedzi.


Aby określić prawidłowe odpowiedzi w danym pytaniu należy kliknąć w pole po lewej stronie od odpowiedzi. Spowoduje to oznaczenie odpowiedzi jako prawidłowej, co pozwoli systemowi na sprawdzenie poprawności wypełnionego testu przez Ucznia.



Nazwa	Test kompetencyjny
Opis	Pierwszy test na platformie

Po dodaniu wszystkich pytań i odpowiedzi do testu, należy zatwierdzić test. W tym celu należy kliknąć w przycisk 'Zatwierdz' **(1)** znajdujący się nad testem. Po zatwierdzeniu możliwe będzie przypisanie testu do zadania.

 **UWAGA.** Po utworzeniu pytania do testu niemożliwa jest zmiana jego typu.

 **UWAGA.** Po zatwierdzeniu testu niemożliwa będzie jego edycja.



6.3 Podpięcie testu do zadania

Gdy posiadamy już zatwierdzony test, możemy przypisać go do zadania dla którejś z grup. Jeden test może być przypisany do różnych zadań w różnych grupach.



W celu przypisania testu do zadania należy wejść na stronę pojedynczej grupy/firmy, a następnie wybrać zadanie do którego dołączony będzie nasz test. Po wejściu w wybrane zadanie należy kliknąć w przycisk 'Dodaj test' znajdujący się w panelu 'Ćwiczenia, testy i materiały dodatkowe' **(1)**. Po kliknięciu wyświetlone zostanie okienko z polem do wyboru testu, który ma być dołączony do zadania. Po poprawnym dodaniu testu odnośnik do jego wypełnienia pokaże się na liście ćwiczeń, testów i materiałów.



6.4 Podgląd wyników testów

Wyniki testu



Test kompetencyjny

Opis: Pierwszy test na platformie

Marczyński Jakub ①	<p data-bbox="584 656 1088 678">- 1. Zaznacz elementy będące wizerunkiem firmy ②</p> <p data-bbox="657 692 967 712">Typ: pytanie wielokrotnego wyboru</p> <p data-bbox="657 725 1246 768">Opis: Wybierz elementy, które Twoim zdaniem wpływają na wizerunek firmy</p> <ul data-bbox="638 790 858 887" style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> Logo firmy źle!<input checked="" type="checkbox"/> Wygląd pracowników<input type="checkbox"/> Cena towaru/usługi
---	---

Aby sprawdzić wyniki testu przypisanego do zadania, należy wejść w to zadanie i po prawej stronie w panelu 'Ćwiczenia, testy i materiały dodatkowe', kliknąć w link 'zobacz wyniki' znajdujący się pod testem. Zostanie wyświetlone okienko zawierające listę osób, przypisanych do zadania **(1)**. Po kliknięciu w wybraną osobę możemy sprawdzić jak uczeń odpowiadał na poszczególne pytania, oraz czy odpowiedzi zgadzają się z odpowiedziami wzorcowymi **(2)**.



7. Funkcje dodatkowe

Po zakończeniu gry możliwe jest automatyczne wygenerowanie i pobranie dyplomu dla nauczyciela i uczniów. Dyplom jest generowany na podstawie danych pobieranych z przebiegu gry. Dyplom jest możliwy do pobrania przez nauczyciela oraz przez uczniów.

- Dyplom indywidualny dla ucznia jest dyplomem za udział w grze „Krok w przedsiębiorczość” i zawiera również statystyki zaangażowania ucznia i zdobytych punktów dla swojej grupy w poszczególnych etapach. Dyplom generuje się klikając na przycisk „Dyplom” pojawiającym się automatycznie w oknie kończącym grę **(1)**.

- Dyplom dla grupy jest dyplomem za udział w grze „Krok w przedsiębiorczość” i zawiera również statystyki zdobytych punktów grupy w poszczególnych etapach. Dyplom generuje się klikając na przycisk „Dyplom grupy” pojawiającym się automatycznie w oknie kończącym grę **(2)**.

Gra została zakończona

Suma uzyskanych przez Twoją firmę punktów: 2887

Dyplom Dyplom grupy

Punkty uzyskane za poszczególne zadania:

Nr	Nazwa zadania	Uzyskane punkty
0	0. Rejestracja uczestników	20
1.1	1.1 Poznanie swoich kompetencji na tle zespołu	0
1.2	1.2 Komunikowanie się w zespole	45
1.3	1.3 Współpraca w zespole	65
2.1	2.1 Zaczynaj z wizją końca! - planowanie własnego biznesu	0
2.2	2.2 Dobry pomysł połową sukcesu - wybieramy branżę naszego biznesu	35
2.3	2.3 „A tam gdzie to kretowisko- będzie stał mój bank!” - wybieramy lokalizację firmy	56

- Dyplom dla nauczyciela jest dyplomem za prowadzenie zajęć i opiekę merytoryczną nad działalnością uczniów w ramach gry „Krok w



przedsiębiorczość”. Dyplom generuje się klikając na przycisk „Dyplom” na zakładce „Lista firm” **(4)**.

Statystyki i statystyki logowań są automatycznie generowane i możliwe jest ich pobranie przez nauczyciela w postaci pliku xls. Statystyki są generowane na podstawie danych pobieranych z przebiegu gry takich jak dane grupy, maksymalna ilość punktów możliwych do zdobycia w danym zadaniu, suma zdobytych punktów w danym zadaniu przez grupę czy udział procentowy poszczególnych uczniów w zdobytych punktach.

Statystyka jest możliwa do pobrania poprzez kliknięcie na przycisk „Statystyki” na zakładce „Lista firm” **(3)**.

Statystyka logowań jest możliwa do pobrania poprzez kliknięcie na przycisk „Stat. logowań” na zakładce „Lista firm” **(5)**.

Testy

er Start gry Koniec gry Aktywna gra Punkty

2011-09-01 2012-06-20

Edytuj

2801 (3167)

Edytuj Aktywacja i import zadań

Statystyki (3) Dyplom (4) Stat. logowań (5)